



BUKU PANDUAN LOMBA POSTER DIGITAL





DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	1
BAB I PENDAHULUAN	2
A. TEMA KEGIATAN TECHTOPIA VOL.2.....	2
B. LATAR BELAKANG.....	2
C. LANDASAN KEGIATAN	3
D. TUJUAN KEGIATAN	4
E. PENANGGUNG JAWAB KEGIATAN.....	4
BAB II KETENTUAN DAN MEKANISME LOMBA	5
A. TEMA LOMBA	5
B. KETENTUAN UMUM.....	5
C. KETENTUAN PENDAFTARAN.....	6
D. KETENTUAN TEKNIS.....	6
E. SIFAT KARYA.....	8
F. TECHNICAL MEETING	8
G. PELAKSANAAN LOMBA	8
H. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN	9
I. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL	9
J. TIMELINE KEGIATAN.....	10
K. HADIAH DAN PENGHARGAAN	10
L. CONTACT PERSON	11

BAB I

PENDAHULUAN

A. TEMA KEGIATAN TECHTOPIA VOL.2

Kegiatan **TECHTOPIA Vol. 2** pada tahun ini mengusung tema yang selaras dengan **INTEGER#8**, yaitu **PUSAKA: “Preserving Unity, Sustaining Ancestral Knowledge & Artistry”**.

Tema “**PUSAKA**” lahir dari kesadaran bahwa **INTEGER** bukan sekadar kegiatan tahunan, melainkan sebuah warisan berharga yang harus terus hidup dan berkembang. *Preserving Unity, Sustaining Ancestral Knowledge & Artistry* terinspirasi dari kemegahan Kerajaan Nusantara, tempat nilai-nilai luhur, seni, dan kebijaksanaan diagung-agungkan serta dilestarikan sebagai identitas dan kebanggaan. Semangat tersebut menjadi landasan untuk menjaga persatuan serta melestarikan pengetahuan dan karya seni sebagai warisan yang terus hidup dari generasi ke generasi.

Sejalan dengan semangat tersebut, **TECHTOPIA Vol. 2** hadir sebagai wadah bagi generasi muda untuk mengembangkan potensi, kreativitas, dan inovasi melalui berbagai bidang kompetisi. Melalui tema *Preserving Unity, Sustaining Ancestral Knowledge & Artistry*, **TECHTOPIA** mengajak generasi muda untuk mengeksplorasi kekayaan budaya Nusantara serta memadukannya dengan perkembangan teknologi dan kreativitas sebagai upaya untuk memperkenalkan, menghargai, dan mengembangkan warisan budaya di tengah perkembangan zaman.

B. LATAR BELAKANG

Saat ini, teknologi informasi memegang peranan yang sangat penting dan strategis dalam berbagai aspek kehidupan. Perkembangan teknologi informasi yang sedemikian cepat telah membawa dunia memasuki era baru yang semakin dinamis dan memberikan perubahan dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Kondisi tersebut menjadikan penguasaan teknologi sebagai salah satu modal penting bagi generasi muda dalam menghadapi perkembangan zaman dan persaingan global. Oleh karena itu, diperlukan ruang yang dapat mendorong



generasi muda untuk mengenal, mengembangkan, serta menerapkan pengetahuan, kreativitas, dan inovasi di bidang teknologi.

Perkembangan tersebut tidak terlepas dari peranan Teknik Informatika yang memiliki pengaruh besar terhadap kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Sebagai bidang ilmu yang erat kaitannya dengan perkembangan teknologi, Teknik Informatika tidak hanya berperan dalam menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi di bidang teknologi, tetapi juga turut mendorong pengembangan potensi generasi muda. Hal ini sejalan dengan peran Jurusan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha dalam berkontribusi di bidang pendidikan melalui berbagai kegiatan yang dapat menjadi wadah pengembangan kemampuan dan kreativitas.

Salah satu bentuk kontribusi tersebut diwujudkan melalui **INTEGER** sebagai kegiatan tahunan yang diselenggarakan oleh mahasiswa Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha untuk memperingati perjalanan Jurusan Teknik Informatika sekaligus menjadi wadah bagi generasi muda untuk mengembangkan potensi dan kreativitas. Pada pelaksanaan **INTEGER#8**, rangkaian kegiatan diselenggarakan melalui berbagai lomba dalam berbagai bidang. Salah satu rangkaian tersebut adalah **TECHTOPIA Vol. 2**, yang secara khusus berfokus pada bidang teknologi sebagai wadah kompetisi bagi generasi muda, khususnya siswa SMA/SMK sederajat.

Melalui **TECHTOPIA Vol. 2**, peserta diberikan kesempatan untuk menuangkan ide, kreativitas, dan inovasi melalui karya di bidang teknologi. Kegiatan ini bertujuan untuk mendorong generasi muda agar lebih aktif dalam memanfaatkan dan mengembangkan teknologi secara kreatif, sekaligus menciptakan persaingan yang berkualitas melalui karya-karya inovatif. Dengan adanya **TECHTOPIA Vol. 2** sebagai bagian dari rangkaian **INTEGER#8**, diharapkan dapat terbentuk ruang kompetisi yang mampu mengembangkan potensi, kreativitas, dan kemampuan generasi muda di bidang teknologi.

C. LANDASAN KEGIATAN

1. Tri Dharma Perguruan Tinggi.
2. Program Kerja Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha Masa Bakti 2026/2027.



D. TUJUAN KEGIATAN

Tujuan dari **TECHTOPIA Vol. 2** adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha ke masyarakat di seluruh Indonesia.
2. Turut serta berpartisipasi aktif dalam membangun generasi muda yang kreatif, inovatif, berjiwa seni, cerdas serta terampil di bidang TI dengan berlandaskan nilai-nilai budaya.
3. Memfasilitasi semua kalangan pecinta TI untuk mengembangkan kemampuan dalam rangka membentuk kader-kader yang berkompetensi di bidang TI.
4. Membangun kebersamaan dan kekeluargaan di kalangan mahasiswa Jurusan Teknik Informatika.
5. Bentuk peran aktif dalam rangka mewujudkan Tri Dharma Perguruan Tinggi baik dari segi pendidikan, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat.

E. PENANGGUNG JAWAB KEGIATAN

1. Wakil Dekan III Fakultas Teknik dan Kejuruan
2. Ketua Jurusan Teknik Informatika
3. Pembimbing Kemahasiswaan Jurusan Teknik Informatika
4. Ketua Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Undiksha Masa Bakti 2026/2027
5. Wakil Ketua Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Undiksha Masa Bakti 2026/2027
6. Ketua Panitia Kegiatan **TECHTOPIA Vol. 2** Tahun 2026
7. Wakil Ketua Panitia Kegiatan **TECHTOPIA Vol. 2** Tahun 2026
8. Koordinator sie serangkaian kegiatan **TECHTOPIA Vol. 2** Tahun 2026



BAB II

KETENTUAN DAN MEKANISME LOMBA

A. TEMA LOMBA

Dengan mengusung tema yang selaras dengan **INTEGER#8**, yaitu **“PUSAKA: Preserving Unity, Sustaining Ancestral Knowledge & Artistry”**, **TECHTOPIA Vol. 2** memberikan tiga opsi subtema, yaitu:

1. **Mengenal Jejak Warisan Daerah:** Mengeksplorasi budaya khas dari daerah masing-masing, seperti tradisi, kesenian, pakaian adat, kuliner, bahasa, dan kerajinan sebagai warisan bangsa.
2. **Menghidupkan Warisan dengan Teknologi:** Mengangkat pemanfaatan teknologi untuk mendokumentasikan, mengenalkan, dan melestarikan budaya dari daerah masing-masing.
3. **Menjaga Budaya di Tengah Globalisasi:** Mengeksplorasi tantangan yang dihadapi budaya dari daerah masing-masing di tengah perkembangan globalisasi serta pentingnya menjaga identitas dan nilai budaya di era modern.

Setiap peserta lomba poster menciptakan idenya dan membuat sebuah karya poster digital sesuai dengan tema yang sudah ditentukan oleh pihak panitia yang diharapkan dapat memberikan *value* dan manfaat bagi yang melihat atau membacanya. Setiap peserta bebas mengekspresikan kreativitasnya melalui karya poster yang dibuat.

B. KETENTUAN UMUM

1. Peserta bersifat individu/perorangan dari Negara Indonesia.
2. Peserta merupakan siswa SMA/SMK/Sederajat seluruh Indonesia.
3. Peserta hanya mengirimkan satu buah karya.
4. Peserta dapat menggunakan *software*/perangkat lunak untuk membuat karya, sesuai dengan kemampuannya seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDraw, Canva atau perangkat lunak sejenis.
5. Peserta dapat menentukan judul karyanya sendiri tanpa dibatasi. Namun, **wajib** menyesuaikan dengan tema yang sudah diberikan.
6. Peserta yang tidak mengikuti peraturan dan karyanya tidak memenuhi poin





dari ketentuan akan didiskualifikasi.

C. KETENTUAN PENDAFTARAN

1. Pendaftaran dilaksanakan secara daring melalui link berikut
<https://techtopia.hmjtiundiksha.com>:
 - **Pendaftaran Gelombang 1** dibuka mulai tanggal **5 September s.d. 20 September 2026**.
 - **Pendaftaran Gelombang 2** dibuka pada tanggal **21 September s.d. 2 Oktober 2026**.
2. Wajib mengikuti official account Instagram HMJ TI Undiksha @hmj_ti.undiksha dan official account Instagram TECHTOPIA Vol. 2 @techtopia.hmjti.
3. Semua peserta wajib mengunggah foto melalui Instagram di akun pribadinya dan tidak private dengan menggunakan twibbon Lomba Poster Digital TECHTOPIA tahun 2026 dengan caption yang telah disediakan oleh panitia. Twibbon dan caption dapat diunduh melalui link berikut:
<https://go.undiksha.ac.id/TwibbonCaptionTechtopiaVol2>.
4. Setiap peserta wajib membayar biaya pendaftaran melalui ATM/M-Banking/Teller dengan rincian sebagai berikut:
 - **Gelombang 1** sebesar **Rp70.000/orang**.
 - **Gelombang 2** sebesar **Rp85.000/orang**.
5. Pembayaran melalui rekening berikut:
 - **Nomor rekening: 1981288890**
 - **Bank: BNI**
 - **Atas nama: NI KADEK INDAH WULAN PERTIWI**
6. Bukti tanda pembayaran pendaftaran wajib diunggah ke formulir pendaftaran yang telah disediakan oleh panitia.
7. Biaya pendaftaran tidak dapat dikembalikan apabila peserta mengundurkan diri dengan alasan apapun.

D. KETENTUAN TEKNIS

1. Ukuran karya yang dibuat adalah A4 dengan posisi vertikal/tegak (*portrait*).
2. Karya yang dibuat mengandung 60% ilustrasi dan 40% tulisan.

- 
3. Karya yang dibuat harus jernih dengan resolusi minimal 72 dpi.
 4. Bahasa yang digunakan dalam pembuatan karya adalah Bahasa Indonesia dan diperbolehkan menggunakan istilah dalam bahasa asing.
 5. Pemilihan font dan warna tidak dibatasi. Namun, poster harus jelas dan dapat mudah dibaca.
 6. Dilarang keras menggunakan aset yang berasal dari Artificial Intelligence (AI).
 7. Karya yang diikutsertakan dalam lomba tidak diperkenankan menggunakan template yang disediakan oleh tools atau perangkat lunak maupun penyedia template lainnya.
 8. Poster harus menarik, informatif, dan mudah dipahami serta memiliki kesesuaian dengan penjelasan yang disampaikan.
 9. Pencantuman logo pada karya video dilakukan secara berurutan dari kiri ke kanan, yaitu; Logo Undiksha, HMJ TI, Kabinet, INTEGER dan TECHTOPIA. Logo dapat di akses melalui link berikut:
<https://go.undiksha.ac.id/AsetLogoTectopiaVol2>.
 10. Karya dikirimkan dengan format JPG. atau PNG. dan format nama
“LombaPoster_NamaLengkap_JudulKarya”.
Contoh:
LombaPoster_SufiraAnisa_MengenalJejakWarisanDaerah
 11. Peserta wajib menyertakan deskripsi terpisah yang menjelaskan isi dari poster tersebut.
 12. Dalam pembuatan deskripsi, setiap peserta diharuskan mengetik penjelasan mengenai isi/pesan/makna yang terkandung di dalam poster dengan ketentuan minimal 200 kata dilengkapi dengan judul karya tersebut.
 13. File deskripsi diunggah dengan format PDF (maksimal 10mb) dengan format nama:
“DeskripsiPoster_NamaLengkap_JudulKarya”
Contoh:
DeskripsiPoster_SufiraAnisa_MengenalJejakWarisanDaerah
 14. Peserta wajib mengumpulkan scan lembar orisinalitas yang berisi materai Rp10.000 dan ditandatangani secara manual (tanda tangan basah), yang dapat



diakses melalui link berikut:

<https://go.undiksha.ac.id/LembarOrisinalitasTechtopiaVol2>.

15. Poster, deskripsi, dan lembar orisinalitas diunggah dalam satu folder Google Drive. Kemudian peserta mengumpulkan dokumen PDF yang berisi link folder Google Drive tersebut melalui website berikut:
<https://techtopia.hmjtiundiksha.com>.
16. Panitia tidak menerima perbaikan apabila poster telah dikirimkan dengan alasan apapun.

E. SIFAT KARYA

1. Karya yang dibuat harus sesuai dengan tema.
2. Karya bersifat orisinal (asli).
3. Karya yang diikutsertakan dalam lomba ini belum pernah menjadi pemenang dalam lomba apapun dan belum pernah atau tidak sedang diikutsertakan pada lomba atau event apapun.
4. Karya yang dikirimkan bebas dari hal yang menyinggung unsur SARA, pornografi, rasisme, ujaran kebencian atau hal-hal yang merendahkan atau melecehkan pihak manapun.
5. Elemen yang terkandung dalam karya adalah elemen yang bersifat bebas lisensi dan bebas hak cipta.

F. TECHNICAL MEETING

1. *Technical meeting* bersifat **wajib** bagi seluruh peserta.
2. *Technical meeting* akan dilaksanakan pada:
 - Hari, tanggal: Sabtu, 3 Oktober 2026
 - Tempat: Google Meet (*meeting code* dan link *gmeet* menyusul)
3. Peserta **wajib** menggunakan format penamaan
“NoUrut_NamaLengkap_Asal Sekolah” di Google Meet. No urut peserta akan diberikan sehari sebelum *technical meeting* dilaksanakan.

G. PELAKSANAAN LOMBA

1. Peserta melaksanakan lomba secara *online*/daring di tempat masing-masing.
2. Pengumpulan karya lomba dilakukan serentak pada tanggal 1 November 2026.

- 
3. Seluruh karya yang dikirimkan akan sepenuhnya menjadi hak milik HMJ TI Undiksha.
 4. Pengumpulan karya akan dilaksanakan pada saat pelaksanaan lomba dan akan diberikan formulir khusus untuk pengumpulan karya tersebut.
 5. Para peserta yang lolos babak final diminta untuk melakukan presentasi dengan alokasi waktu 15 menit (presentasi & tanya jawab) mengenai karya yang sudah dibuat dalam Google Meet yang selanjutnya akan dinilai oleh juri.
 6. Pengumuman juara akan diumumkan pada tanggal 14 November 2026 secara live streaming di <https://www.youtube.com/@hmjtiundiksha> pada rangkaian penutupan INTEGER#8.
 7. Penyerahan hadiah akan dilaksanakan secara *online*.

H. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN

1. Orisinalitas karya (20%)

Hasil karya murni tercipta dari ide dan kreativitas dari peserta.

2. Kesesuaian karya dengan tema (30%)

Karya poster yang dibuat oleh peserta dibuat memiliki kesesuaian dengan tema lomba.

3. Kreativitas dan Informatif (25%)

Karya poster menampilkan kreativitas peserta dalam menyampaikan ide yang dituangkan dalam poster sehingga menampilkan sesuatu yang informatif dan bernilai.

4. Komposisi dan Estetika Visual (25%)

Poster memiliki tata letak, tipografi, ilustrasi, gambar, dan elemen visual yang harmonis sehingga menghasilkan karya yang menarik, proporsional, dan mudah dilihat.

I. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL

1. Pemahaman terhadap Karya (25%)

Menilai sejauh mana peserta memahami isi, makna, dan kesesuaian poster dengan tema yang ditentukan. Penilaian mencakup kemampuan peserta dalam menjelaskan keterkaitan antara tema dan karya yang dibuat, termasuk filosofi desain, proses kreatif, serta alasan di balik pemilihan konsep, elemen visual, dan pesan yang ingin disampaikan melalui poster tersebut.



2. Kemampuan Presentasi dan Penyampaian Desain (30%)

Mengukur keterampilan peserta dalam mempresentasikan karyanya secara lisan dan visual. Aspek yang dinilai meliputi kelancaran berbicara, kepercayaan diri, kejelasan artikulasi, serta pemanfaatan waktu secara efektif. Selain itu, dinilai pula sejauh mana peserta mampu menjelaskan struktur *layout*, pemilihan warna, tipografi, serta hubungan antar elemen visual dalam mendukung pesan yang disampaikan dalam poster.

3. Kemampuan Menjawab Pertanyaan (25%)

Menilai kedalaman pemahaman peserta terhadap karya yang dibuat, khususnya saat sesi tanya jawab. Penilaian mencakup kemampuan menjawab pertanyaan juri dengan logis, tenang, dan menunjukkan penguasaan terhadap isi serta konteks poster yang dipresentasikan.

4. Keunikan dan Daya Tarik Karya (20%)

Menilai tingkat orisinalitas dan kreativitas dari karya yang ditampilkan. Penilaian mencakup sejauh mana poster menyajikan ide yang segar dan berbeda dari peserta lainnya. Daya tarik visual, kejelasan pesan, serta keselarasan antar elemen desain juga menjadi bagian dari aspek penilaian ini.

J. TIMELINE KEGIATAN

- Pendaftaran Gelombang Pertama: **5 September s.d. 20 September 2026**
- Pendaftaran Gelombang Kedua: **21 September s.d. 2 Oktober 2026**
- Technical Meeting: **3 Oktober 2026**
- Pengumpulan Karya: **1 November 2026**
- Pengumuman Babak Final: **5 November 2026**
- Pelaksanaan Babak Final: **8 November 2026**
- Pengumuman Juara: **14 November 2026**
- Penyerahan Hadiah: **menyesuaikan**

K. HADIAH DAN PENGHARGAAN

1. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
2. Hadiah pemenang:
 - Juara I: E-Sertifikat + Uang Pembinaan + Medali
 - Juara II: E-Sertifikat + Uang Pembinaan + Medali
 - Juara III: E-Sertifikat + Uang Pembinaan + Medali



- Juara Favorit: E-Sertifikat + Medali
- 3. Seluruh peserta akan mendapatkan E-Sertifikat.

L. CONTACT PERSON

Narahubung: +62 87753909501 (Sufira)

+62 85155010718 (Jaysen)

Instagram: @hmj_ti.undiksha & @techtopia.hmjt

Website: <https://techtopia.hmjtundiksha.com>

Email: hmjtundiksha@gmail.com

